

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemampuan akal manusia untuk membentuk konsep serta kemampuannya untuk berfantasi, sudah tentu sangat penting bagi manusia. Karena tanpa kemampuan akal untuk membentuk konsep dan penggambaran fantasi, terutama konsep dan fantasi yang memiliki nilai guna dan keindahan, artinya tanpa kemampuan akal yang kreatif, maka manusia tidak akan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, dan manusia tidak akan dapat mengkreasikan karya-karya keseniannya (Koentjaraningrat, 2002 : 105)

Selama manusia masih hidup, manusia tidak akan pernah berhenti untuk berkarya dan mencari hiburan, karena berkarya adalah salah satu hasil dari tindakan perwujudan pemikiran manusia yang merupakan bukti peradaban bahwa manusia masih terus menerus berpikir dan mampu berdaya cipta. Salah satu hasil pemikiran manusia adalah kebudayaan. Koentjaraningrat (2002 : 193,218) mengartikan kebudayaan dalam ilmu antropologi adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia, dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar yang memiliki tujuh unsur yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian. Salah satu unsur kebudayaan yaitu bahasa. Bahasa selalu ada dalam kehidupan manusia dan saling mendukung di dalam kebudayaan.

Di era globalisasi, dengan semakin berkembangnya teknologi, sehingga memungkinkan penyebaran informasi tanpa terhalang jarak ataupun batas negara. Melalui teknologi masa kini, seperti televisi, radio, dan internet, informasi dalam bentuk apapun dapat tersampaikan ke

seluruh penjuru dunia. Kondisi ini juga memungkinkan suatu negara untuk memperkenalkan budayanya ke negara lain. Jepang misalnya, yang berhasil memperkenalkan budayanya kepada seluruh dunia melalui *fashion*, film, televisi, musik, *anime* (animasi Jepang) dan *manga* (komik Jepang).<sup>1</sup>

*Manga* atau yang lebih dikenal dengan komik dalam bahasa Indonesia merupakan suatu media yang di dalamnya terdapat sekumpulan gambar yang mengandung cerita yang bermacam-macam variasinya. Pada umumnya *manga* dicetak dalam warna hitam-putih dan terkadang ada beberapa bagian yang dicetak berwarna. Di Jepang, *manga* pada umumnya dicetak dalam majalah yang berukuran sebesar buku telepon dan sering terdiri dari berbagai cerita yang bersambung pada episode berikutnya. Sedangkan *anime* adalah produksi animasi Jepang yang menampilkan hasil gambar animasi melalui tangan maupun komputer. Istilah *anime* merupakan bahasa serapan dari Bahasa Inggris yakni *animation*. Animasi Jepang yang pada umumnya bercirikan dengan grafis yang warna-warni, karakter yang bersemangat, dan tema yang terkadang tidak masuk akal. Terkadang arti yang diinginkan dari istilah ini bervariasi tergantung dari konteks yang dibahas.<sup>2</sup>

Seperti halnya *manga*, *anime* juga memiliki *audiens* yang besar di Jepang dan juga diakui di seluruh dunia. Distributor dapat menayangkan *anime* melalui siaran TV, secara langsung ke video ataupun dengan teater maupun secara *online*. Baik dengan gambar tangan ataupun animasi komputer, keduanya digunakan dalam serial TV, *film*, video, *video games*, iklan, dan internet

---

<sup>1</sup><http://kartikakusumaputri.blogspot.com/2011/09/cosplay-trend-anak-muda-yang.html> (diakses 1 februari 2014 pukul 14.20 )

<sup>2</sup> Sumber : Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas/budaya\_pop\_jepang (diakses 7 Februari 2014 pukul 13.20)

rilis. Seiring dengan meningkatnya pasar *anime* di Jepang, *anime* juga mendapatkan popularitas di timur dan tenggara Asia. Saat ini *anime* populer di berbagai daerah di seluruh dunia.<sup>3</sup>

*Anime* dan *manga* telah sukses dalam menyebarkan pengaruhnya pada industri hiburan di berbagai belahan dunia. *Anime* dan *manga* telah menjadi bagian dari budaya populer di dalam masyarakat. Bukti kepopuleran *anime* dan *manga* tidak hanya dapat dilihat dari banyaknya produk-produk *anime* dan *manga* yang beredar di masyarakat seperti penayangan *anime* di televisi, penerbitan *manga*, dan penjualan berbagai macam *merchandise*. Kepopuleran ini juga dapat dilihat dari munculnya asimilasi budaya Jepang di berbagai negara.

Kepopuleran *anime* dan *manga* di Indonesia dapat disaksikan siapapun dan dalam bentuk manapun. Sebagai akibatnya, budaya Jepang pun menjadi sebuah tren di Indonesia. Di sana-sini dapat ditemukan bentuk-bentuk asimilasi budaya Jepang di Indonesia.

Dalam konsumsi budaya populer seperti yang disebutkan di atas, seringkali cenderung terbentuk kelompok atau komunitas penggemar atau yang disebut dengan *fandom*. *Fandom* (fan-, kependekan dari fanatic dan akhiran -dom seperti dalam kingdom atau freedom, dll) adalah istilah yang merujuk pada sebuah subkultur yang dibangun oleh para penggemar yang didasari rasa simpati dan persahabatan dengan sesama penggemar lain yang memiliki ketertarikan yang sama. Para penggemar biasanya tertarik bahkan dengan hal-hal rinci yang berhubungan dengan objek kegemarannya, dan menghabiskan sebagian besar waktu serta energi dalam keterlibatan mereka dalam suatu *fandom*. Mereka seringkali tergabung dalam jaringan

---

<sup>3</sup><http://komunikasi.us/index.php/mata-kuliah/kmm/17-tmb-umb/6271-teknologi-dan-budaya-cosplay-di-indonesia> (diakses 7 Februari pukul 13.41)

sosial dengan praktek-praktek *fandom* tertentu. Subjek minat penggemar dapat didefinisikan secara sempit terfokus pada hal-hal seperti selebritis, hobi, genre atau mode. Dengan kata lain, *fandom* adalah komunitas penggemar yang antusias dan memiliki ketertarikan terhadap hal-hal yang sama. Kemudian *fandom anime* dan *manga* merupakan komunitas global penggemar *anime* dan *manga*.<sup>4</sup>

Di Indonesia terdapat komunitas-komunitas penggemar *manga* dan *anime*. Biasanya mereka berkumpul dan berbagi dengan penggemar lain lewat internet atau berkumpul di suatu tempat. Para penggemar yang bertemu di internet atau forum biasa mengadakan pertemuan untuk saling berjumpa satu sama lain. Selain itu, juga terlihat bagaimana penggemar *anime* dan *manga* di Indonesia mengekspresikan diri dalam "Cosplay".

*Cosplay* adalah istilah bahasa Inggris yang berasal dari gabungan kata "costume" (kostum) dan "play" (bermain) yang dalam bahasa Jepang disebut *kosupure*. *Cosplay* berarti mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime, manga, film, penyanyi dan musisi idola, serta film kartun. (Wikipedia)

Pertama kali diciptakan oleh Nobuyuki Takahashi, ketika ia menghadiri WorldCon di Los Angeles, Amerika Serikat tahun 1984. Saat itu ada suatu pertunjukan seni yang pesertanya menggunakan kostum-kostum khusus yang masing-masingnya merujuk pada karakter-karakter yang ada pada *anime*, *manga*, *film* dan *video game*. *Cosplay* berarti mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam anime, manga, film penyanyi dan musisi idola, dan film kartun. *Cosplay* juga merupakan suatu bentuk ekspresi kecintaan pada anime, manga, film, tokusatsu (seperti *kamen rider*, dll), game, maupun artis. Sebenarnya, budaya populer *cosplay* bukanlah pertama kali berasal dari Jepang, melainkan Pada pertengahan tahun 1960-an, penggemar cerita dan film fiksi ilmiah di Amerika Serikat sering mengadakan

---

<sup>4</sup>[http://en.wikipedia.org/wiki/Anime\\_and\\_manga\\_fandom](http://en.wikipedia.org/wiki/Anime_and_manga_fandom) (diakses 7 Februari 2014 pukul 13.33)

konvensi fiksi ilmiah. Para peserta konvensi mengenakan kostum seperti tokoh-tokoh yang ada dalam film fiksi ilmiah, seperti Star Trek.

Setelah itu, Majalah *anime* di Jepang sedikit demi sedikit mulai memuat berita tentang acara *cosplay* di pameran dan penjualan terbitan *doujinshi*. Liputan besar-besaran pertama kali dilakukan majalah Fanroad edisi perdana bulan Agustus 1980. Edisi tersebut memuat berita khusus tentang munculnya kelompok anak muda yang disebut “Tominoko-zoku” ber-*cosplay* di kawasan Harajuku dengan mengenakan kostum baju bergerak Gundam. Kelompok “Tominoko-zoku” dikabarkan muncul sebagai tandingan bagi Takenoko-zoku (kelompok anak muda berpakaian aneh yang waktu itu meramaikan kawasan Harajuku). Istilah “Tominoko-zoku” diambil dari nama sutradara film animasi Gundam, Yoshiyuki Tomino, dan sekaligus merupakan parodi dari istilah Takenoko-zoku. Foto peserta *cosplay* yang menari-nari sambil mengenakan kostum robot Gundam juga ikut diuat. Walaupun sebenarnya artikel tentang Tominoko-zoku hanya dimaksudkan untuk mencari sensasi, artikel tersebut berhasil menjadikan “*cosplay*” sebagai istilah umum di kalangan penggemar *anime*.

Sebelum istilah *cosplay* digunakan oleh media massa elektronik, asisten penyiar Minky Yasu sudah sering melakukan *cosplay*. Kostum tokoh Minky Momo sering dikenakan Minky Yasu dalam acara temu darat mami no RADI-karu communication yang disiarkan antara lain oleh Radio T-kai sejak tahun 1984. Selanjutnya, acara radio yang sama mulai mengadakan kontes *cosplay*. Dari tahun 1989 hingga 1995, di tv asahi ditayangkan ranking kostum *cosplay* yang sedang populer dalam acara Hanakin Data Land. Sekitar tahun 1985, hobi *cosplay* semakin meluas di Jepang karena *cosplay* telah menjadi sesuatu hal yang mudah dilakukan. Pada waktu itu kebetulan tokoh Kapten Tsubasa sedang populer, dan hanya dengan kaus T-shirt pemain bola

Kapten Tsubasa, orang sudah bisa “ber-cosplay“. Kegiatan *cosplay* dikabarkan mulai menjadi kegiatan berkelompok sejak tahun 1986.

Terdapat berbagai macam gaya dalam ber-cosplay. Gaya dalam ber-cosplay biasanya dikategorikan berdasarkan sumber karakter yang di-cosplay-kan atau diperankan, sumber karakter yang dimaksud adalah tokoh-tokoh atau semua bentuk animasi dan gambar yang ada dalam satu genre atau sub-genre dari *anime* atau *manga* serta lainnya. Diantaranya :

1. *Anime-manga*, yaitu *cosplay* dengan menggunakan kostum karakter-karakter dari *anime*(animasi Jepang) dan *manga* (komik Jepang), misalnya dari Naruto, Bleach, Card Captor Sakura, Vampire Knight, Code Geass, dll. *Cosplay* jenis ini adalah yang paling sering dilakukan oleh para *cosplayer*, selain *cosplay* karakter game dan tokusatsu.
2. *Game*, yaitu *cosplay* dengan menggunakan kostum karakter-karakter dari game, misalnya dari Final Fantasy, Street Fighter, Romance of Three Kingdom, Ragnarok, dll.
3. *Tokusatsu*, yaitu *cosplay* dengan menggunakan kostum karakter-karakter dari tokusatsu, misalnya Kamen Rider dan Sentai (power ranger).
4. *J-Rock*, yaitu *cosplay* dengan menggunakan kostum seperti yang digunakan oleh penyanyi rock Jepang. Biasanya kostum dan atributnya bergaya Visual Kei seperti pada band The Gazette, Malice Mizer, dan Versailles.
5. *Gothic*, yaitu *cosplay* dengan menggunakan kostum bergaya gothic. Terdapat dua gaya, yaitu *Elegant Gothic Lolita (EGL)* dan *Elegant Gothic Aristocrat*. (Wikipedia)

Kebudayaan suatu *cosplay* muncul dan berkembang secara pesat dan pada akhirnya diakui sebagai produk negara. Hal itu didapat dari sistem adaptasi pelaku *cosplay* terhadap

lingkungan, dan dengan berbagai media penyebaran informasi yang pada akhirnya masyarakat mengakui bahwa *cosplay* perlahan bisa saja menjadi subkultur suatu negara. Dick Hebdige menjelaskan :

*“Subculture represent of noise” (as opposed to sound); interface in orderly sequence which leads from real events and phenomena to their representation in the media.”*

Subkultur adalah bagian dari kultur atau budaya yang dianggap “tidak normal” dikalangan masyarakat. (Hebdige, 2002 : 101)

Pelaku dalam *cosplay* disebut *cosplayer*. *Cosplayer* juga bisa dikatakan sebagai Penggemar yang perlahan membentuk suatu sub-kultur unik . *Cosplayer* merupakan orang atau subjek yang mengenakan pakaian/kostum/*cosplay*. Kostum atau “pakaian *cosplay*” termasuk seluruh modifikasi tubuh dan tambahannya, seperti rambut, *make-up*, kostum dan aksesoris lainnya. .

Di Indonesia sangat jarang ditemukan *cosplayer* yang mengenakan pakaian dari komik luar asia. selain memakai kostum, tingkah laku dan tindakan si pemakainya juga harus sesuai dengan karakter yang ditampilkan. Misalnya mengucapkan kata-kata yang khas, gaya bicara dan gerakan yang sering dilakukan si karakter.

*Cosplayer* seperti menjiwai peran dan pengkarakteran dari tokoh tersebut. contoh: Seseorang yang di dunia nyata adalah orang yang hiperaktif, memerankan tokoh yang berkarakter pendiam dan pemalu, dia harus mampu memainkan peran tersebut, begitupun sebaliknya, seseorang yang di dunia nyata adalah orang yang pendiam, bisa saja menjadi hiperaktif dengan memerankan karakter yang ia perankan tersebut. dalam hal menjadikan *cosplay* sebagai hobi maupun gaya hidup, memiliki sebuah sikap yang berpengaruh pada pembentukan kepribadian seorang *cosplayer* dalam membentuk suatu interaksi dan bentuk kepribadian. Dimana seorang atau individu yang menjadikan *cosplay* sebagai ‘kepribadian yang

lain” di suatu kelompok atau komunitas sesama *cosplayer*, disini terdapat suatu interaksi kepribadian yang berbeda.

Kepribadian *cosplayer* sendiri dipengaruhi juga oleh “*cosplay* yang diperankan” apabila seorang *cosplayer* menampilkan atau melakukan kegiatan *cosplay*. Kepribadian juga mempengaruhi bentuk *cosplayer* terhadap *cosplay* itu sendiri.

*Cosplay* pada tataran tertentu mampu memberikan kepuasan berbusana, tidak saja dalam hal hasrat dan ekspresi, tetapi juga persoalan bagaimana memerankan karakter penjiwaan suatu tokoh tertentu secara total. Hal yang berlaku pada *cosplay*, dalam perulangan bentuk dan perbicangan masa lalu, ditampilkan melalui transformasi busana animasi digital ke busana pakai. Istilah masa lalu merujuk pada ide-ide mendasar dalam khazanah desain busana yang digunakan dalam gaya *cosplay*. Wacana dimasa lalu adalah persoalan yang dalam upayanya untuk membedakan beberapa persoalan, seperti: klasifikasi, tema, tempat, material, komunitas, dan fenomena kultural dalam *cosplay*. Pelembagaan dan klasifikasi *cosplay* dilakukan untuk memberikan gambaran anatomi setiap bagiannya. Ini juga membatasi ranah *cosplay* dan bukan *cosplay*, sekaligus penanda perbedaan kemasan, baik hal gaya, atau pun penjiwaan terhadap suatu busana yang digunakan. Pada dimensi umum, *cosplay* merupakan sebuah produk dengan tujuan untuk dipamerkan pada masyarakat umum.

Di Indonesia, pada awalnya *cosplay* tidak begitu dikenal oleh masyarakat di Indonesia. Meskipun pada awal tahun 2000, UI (Universitas Indonesia) mulai menggelar event-event jepang seperti Gelar Jepang UI yang juga mengadakan *cosplay*. Namun, pada saat itu belum ada yang



berminat, hingga saat *itu cosplay* pertama hanyalah penyelenggara dari acara Gelar Jepang tersebut.<sup>5</sup>

Namun kini Indonesia sudah banyak event-event kebudayaan Jepang atau event *anime-manga-game* yang disertai dengan *cosplay*. Dan hal ini tidak terkecuali pada masyarakat yang ada di Kota Padang.

Di Kota Padang, subjek *cosplay* atau pelaku *cosplay* atau *cosplayer* merupakan suatu bentuk identitas sosial yang disebabkan oleh pengaruh-pengaruh budaya luar atau budaya populer Jepang yang dengan mudahnya masuk dan diadaptasi oleh penggemarnya. Dengan masuk kedalam suatu kelompok atau organisasi sosial seperti komunitas, *cosplayer* seolah-olah menemukan media pengekspresian dirinya. *cosplayer-cosplayer* kebanyakan berbasis atau berkiblat pada segala bentuk jenis budaya populer yang berasal dari Jepang yang sering disebut dengan Jejepangan<sup>6</sup>. Hal ini dikarenakan pengaruh media yang tak dapat dibendung dan dengan mudahnya beradaptasi pada masyarakat Kota Padang. *cosplay* merupakan suatu budaya populer Jepang yang hampir menyebar ke semua kalangan tak terkecuali pada kalangan pelajar.

Masyarakat Kota Padang termasuk masyarakat yang masih belum terbiasa dalam melihat seorang meng*cosplay*kan suatu karakter *anime* atau *manga*. *Cosplayer* dianggap sebagai seorang yang aneh dan berperilaku dan berpenampilan tidak sewajarnya. Dari sudut pandang orang yang belum atau tidak mengetahui tentang *cosplay*, menganggap aneh seorang *cosplayer* adalah hal yang wajar. Sedangkan bagi masyarakat atau seseorang yang sudah mengetahui tentang *cosplay* dan berbagai macamnya, seperti *anime*, *manga* dan budaya populer Jepang lainnya, *cosplay* merupakan sesuatu yang menarik untuk dilihat dan ditonton.

---

<sup>5</sup> <http://inforitel.com/dpage.php?id=3&autoid=1102> (diakses 10 september 2014)

<sup>6</sup> Jejepangan adalah istilah untuk segala jenis produk budaya populer Jepang yang digemari di Indonesia

*Cosplayer* di Indonesia, terkhusus di Padang adalah *cosplayer* yang masih menjaga nilai-nilai serta norma-norma yang ada di masyarakat, ini terlihat dari *cosplayer* yang diatur secara tidak langsung untuk menjaga etika-etika berpakaian atau *bercosplay*, kostum yang dipilih *cosplayer* dibentuk sedemikian rupa agar tetap menjaga nilai-nilai dan etika dalam lingkungan masyarakatnya agar nantinya tidak dipandang sebagai suatu tindakan kriminal atau memberikan contoh negatif pada masyarakat. Sebagai media ekspresi, *cosplay* tidak dapat lepas dari tema-tema busana yang ditampilkan atau diciptakan, tetap terikat pada konsekuensi dan aturan dalam menciptakan busana *cosplay*

*Cosplayer* merupakan individu atau seseorang yang unik, kreatif bahkan imajinatif. *Cosplayer* menganggap *Cosplay* adalah pakaian sebagai bentuk ekspresi individualistik. Individualistik disini merupakan seseorang "*cosplayer*" yang terlepas dari sedang atau tidaknya ia dalam melakukan kegiatan *cosplay*. Gagasan Malcolm Barnard menyoroti persoalan pakaian sebagai penanda untuk membedakan dirinya sendiri sebagai individu dan menyatakan bentuk keunikannya (Piliang, 2003 : 290). Busana *cosplay* digunakan sebagai media untuk mengekspresikan keunikan individu atau komunitas terhadap kecintaan budaya animasi dan manga. Di Padang, *cosplayer* menampilkan atau mempertontonkan atau memperlihatkan *cosplay* dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan tampil di depan publik atau di tempat-tempat umum dengan maksud hanya untuk menampilkan hasil kreasi, kreatifitas, imajinasi, serta *fantasy* mereka akan karakter favorit yang mereka sukai di *anime* atau *manga* serta *game*.

*Cosplay* adalah suatu budaya populer yang dengan sangat mudah dan cepat di imitasi oleh masyarakat, sekarang ini terdapat berbagai macam komunitas-komunitas yang menjadikan *cosplayer* atau *cosplay* sebagai identitas komunitas, begitupula dengan pelaku *cosplay* atau *cosplayer*, mereka menjadikan komunitas sebagai identitas. Di Padang terdapat berbagai macam

komunitas-komunitas Jejepangan, seperti Akamaru Padang *1st j-community*, White Raven, Tsubasa *j-community*, KOPI-RP (Komunitas One Piece Regional Padang) dan lain-lain. Berbagai macam kegiatan pun dilakukan oleh semua komunitas tersebut, seperti berkumpul, bertukar pikiran, dan sebagainya.

Di Padang sendiri, komunitas seperti ini barulah muncul beberapa tahun yang lalu. Akamaru Padang *1st j-community* adalah komunitas pertama yang mengusung tema Jejepangan atau segala hal yang berbau produk budaya pop Jepang pada komunitasnya. Dengan beranggotakan hamper 50 lebih anggota aktif, Akamaru menjaga eksistensi komunitas mereka hingga sekarang ini melalui berbagai macam kegiatan, seperti mengikuti berbagai event kebudayaan Jepang, mengadakan *event* tahunan komunitas yang temanya tidak jauh-jauh dari budaya populer Jepang, dan pertemuan sekali dalam seminggu. Tiap-tiap komunitas memiliki tempat berkumpul, tak terkecuali Akamaru *1st j-community* anggota komunitas Akamaru ini berkumpul di taman budaya Padang setiap minggunya, dalam kegiatan berkumpul sekali seminggu itu, biasanya anggota komunitas ini hanya melakukan tukar pikiran, ide, koleksi *anime*, dan berbagi cerita seputar kehidupan masing-masing. Dalam pertemuan ini, tidak diwajibkan semua anggota untuk menghadirinya, tidak ada paksaan untuk harus mengikuti setiap pertemuan yang diadakan oleh komunitas, kecuali apabila ada hal-hal yang dirasa penting seperti rapat untuk sebuah event.

Di komunitas ini, tidak semua anggotanya adalah *cosplayer*, hanya beberapa dari mereka yang berminat dan mau menjadi *cosplayer*. *Cosplayer* di komunitas ini terdiri dari berbagai macam kategori orang atau individu, ada yang merupakan mahasiswa/i, pelajar sekolah menengah, dan pekerja.

Begitu pula dengan komunitas-komunitas pengusung tema Jepang lainnya di Kota Padang, seperti tsubasa j-comm, white raven, KOPI-RP dan lain-lain yang mempunyai puluhan member atau anggota, mereka biasanya berkumpul hanya untuk sekedar temu sapa pada suatu tempat dan biasanya di Taman Budaya Padang. Meski pada saat yang berbeda, bisa saja mereka berkumpul di tempat lain.

*Cosplay* memiliki event tersendiri, *cosplay* atau *cosplayer* di Padang adalah suatu bentuk fenomena yang dapat dilihat pada suatu event yang bertemakan kebudayaan populer atau yang bertema Jepang seperti event-event pengenalan budaya Asia, yang mana Jepang adalah suatu negara Asia yang memiliki budaya populer *cosplay* yang berdampak besar sampai ke Indonesia. Namun tanpa sebuah event pun, *cosplay* juga bisa dilihat di beberapa tempat umum, namun hal ini merupakan suatu hal yang jarang terjadi. Jadi, *cosplayer* yang tampil atau *bercosplaying* di suatu event adalah hal yang biasa, menjadi tak biasa apabila *cosplayer* tampil di luar event. Karena, ini akan menimbulkan berbagai persepsi-persepsi masyarakat terhadap seseorang yang *bercosplay* (*cosplayer*) itu, dikarenakan tidak semua orang mengetahui apa itu *cosplay*.

Event-event yang menampilkan *cosplay* dalam kegiatan event ada banyak di Kota Padang antara lain adalah Bunkasai di tiga universitas di Padang. Yakni Universitas Andalas, Universitas Bung Hatta, dan Universitas Negeri Padang. Bunkasai merupakan suatu event tahunan yang mengusung tema kebudayaan Jepang, baik itu dari makanan sampai budaya populer Jepang seperti *cosplay*.

## B. Rumusan masalah

Dengan adanya fenomena globalisasi dan banyaknya serta mudahnya mendapatkan akses informasi dan pengetahuan, yang dikarenakan oleh beberapa faktor yang ada, maka tak heran

apabila budaya populer seperti *cosplay* seperti menghipnotis semua kalangan, baik itu kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang tua sekalipun. Hal ini berpengaruh pada timbulnya suatu bentuk dampak yang merubah identitas individu yang terpengaruh oleh budaya populer seperti *cosplay* tersebut.

Subjek *cosplay* atau *cosplayer* pada dasarnya berangkat dari suatu fenomena yang terjadi di Jepang dan menyebar luas melalui media dan akhirnya menjadi sangat populer di banyak Negara. Fenomena ini terjadi dikarenakan juga adanya hubungan antara fenomena yang terjadi dengan suatu bentuk kepribadian individu. Kepribadianpun memiliki beberapa unsur yang dimiliki dalam konsep kepribadian tersebut, yakni : pengetahuan, perasaan, dan dorongan naluri (Koentjaraningrat. 2002 : 103). *Cosplayer* merupakan pelaku *cosplay* yang membentuk suatu kelompok sosial yang berinteraksi. Dengan melakukan kegiatan *cosplay*, *cosplayer* sepertinya mendapatkan kepuasan pribadi baik itu secara lahir maupun batin..

Berkat dari gambaran di atas, maka beberapa pertanyaan yang muncul dari penelitian ini, seperti, identitas *cosplayer* tersebut seperti apa? apa pengaruh *cosplaying* atau kegiatan *cosplay* bagi *cosplayer* atau pelaku *cosplay* tersebut? mengapa seorang *cosplayer* memilih masuk kedalam suatu kelompok atau komunitas?

### C. Tujuan penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dalam penelitian ini akan berusaha untuk:

- 1) Mendeskripsikan bentuk identitas *cosplayer*.
- 2) Menganalisa dampak produk *cosplay* serta berbagai acara *cosplay* bagi *cosplayer*

#### D. Kerangka Konsep

*Cosplay* dapat masuk dan menyebar di Indonesia karena proses globalisasi. Meminjam teori globalisasi dari Fredric Jameson, Michael Bodden (2005: 2) menyebutkan bahwa dalam konteks negara yang otoriter dan represif, globalisasi dapat dilihat sebagai sesuatu yang positif. Berbagai bentuk ide dan produk budaya yang datang dari luar, dalam hal ini dapat memberikan semacam kebebasan kepada subjek yang hidup dalam negara tersebut. Menurut Bodden produk-produk budaya populer dari luar seperti Rap dan Punk, sangat membantu generasi muda Indonesia untuk berekspresi dalam tatanan politik dan budaya yang dibangun oleh Orde Baru.

Hal ini kemudian disebutkan dalam buku "*Modernity And Self Identity*" oleh Anthony Giddens (1991 : 16) yang menyatakan bahwa "diri" dan "masyarakat" saling berkaitan dalam lingkungan global. Identitas diri sebagai *cosplayer* atau pelaku *cosplay* tidak pernah selesai di satu titik karena ia melalui beragam proses sehingga memungkinkan proses transformasi dan negosiasi terhadap berbagai hal yang berada di sekitarnya. Seperti yang disebut sebagai identitas yang dijelaskan oleh Stuart Hall (1990 : 221) yaitu identitas selalu bersifat relasional dan tidak pernah selesai, ia selalu berada dalam proses, selalu bernegosiasi dengan perbedaan-perbedaan yang ada sebelumnya.

Identitas adalah sebuah proses yang dibangun dari sudut pandang kesamaan dan perbedaan. Termasuk cara pandang terhadap ideologi, kekuasaan, dan pengetahuan. Namun Secara epistemologi, kata identitas berasal dari kata *identity*, yang berarti: kondisi atau kenyataan

tentang sesuatu yang sama, suatu keadaan yang mirip satu sama lain; kondisi atau fakta tentang sesuatu yang sama diantara dua orang atau dua benda; kondisi atau fakta yang menggambarkan sesuatu yang sama diantara dua orang (individualitas) atau dua kelompok atau benda; Pada tataran teknis, pengertian epistemologi diatas hanya sekedar menunjukkan tentang suatu kebiasaan untuk memahami identitas dengan kata “identik”, misalnya menyatakan bahwa “sesuatu” itu mirip satu dengan yang lain (Liliweri, 2007:69).

Menurut Liliweri, (2007:95) identitas dibagi menjadi tiga bentuk yaitu: identitas budaya, identitas sosial dan identitas diri atau pribadi.

Identitas budaya merupakan ciri yang muncul karena seseorang itu merupakan anggota dari sebuah kelompok etnik tertentu, yang meliputi pembelajaran tentang dan penerimaan tradisi, sifat bawaan, bahasa, agama, dan keturunan dari suatu kebudayaan.

Identitas sosial adalah persamaan dan perbedaan, soal personal dan sosial, soal apa yang dimiliki secara bersama-sama dengan beberapa orang dan apa yang membedakan seseorang dengan orang lain (Barker, 2005:221).

Identitas umumnya di mengerti sebagai suatu kesadaran akan kesatuan dan kesinambungan pribadi, suatu kesatuan unik yang Memelihara kesinambungan arti masa lampaunya sendiri bagi diri sendiri dan orang lain; kesatuan dan kesinambungan yang mengintegrasikan semua gambaran diri, baik yang diterima dari orang lain maupun yang diimajinasikan sendiri tentang apa dan siapa dirinya serta apa yang dapat dibuatnya dalam hubungan dengan diri sendiri dan orang lain. Identitas diri seseorang juga dapat dipahami sebagai keseluruhan ciri-ciri fisik, disposisi yang dianut dan diyakininya serta daya-daya kemampuan yang dimilikinya.

Kesemuanya merupakan kekhasan yang membedakan orang tersebut dari orang lain dan sekaligus merupakan integrasi tahap-tahap perkembangan yang telah dilalui sebelumnya.

Identitas personal didasarkan pada keunikan karakteristik pribadi seseorang. Perilaku budaya, suara, gerak-gerik anggota tubuh, warna pakaian, dan guntingan rambut menunjukkan ciri khas seseorang yang tidak dimiliki seseorang.

Untuk dapat memahami identitas diri cosplayer maka peneliti kemudian melihat teori identitas seperti yang ditawarkan oleh Anthony Giddens dalam Buku "*Modernity dan Self Identity*", dimana menurut Giddens (1991 : 75), identitas adalah cara berpikir tentang diri kita, namun yang kita pikir tentang diri kita berubah dari satu situasi ke situasi yang lain menurut ruang dan waktunya. Giddens menyebutkan identitas sebagai proyek karena identitas merupakan sesuatu yang kita ciptakan, sesuatu yang selalu dalam proses. Proyek identitas membentuk apa yang kita pikir tentang diri kita saat ini dari sudut situasi masa lalu dan masa kini. Masih menurut Giddens, identitas diri tidak diwariskan atau statis, melainkan menjadi suatu proyek refleksif bahwa kita terus berupaya merefleksikan identitas dalam aplikasi kehidupan sehari-hari, misalnya saja ketika seorang anggota komunitas motor terlibat dengan komunitasnya dan melakukan berbagai aktivitas bersama-sama, merasa nyaman dan merasa terwakilkan kehadirannya dengan menjadi bagian dari komunitas motor dan tercermin pada kehidupannya sehari-hari, misalnya berangkat kerja dengan menggunakan jaket atribut komunitas motornya. Inilah mengapa identitas bukan seperangkat karakter yang diamati sesaat, melainkan menjadi nilai dari kehidupan seseorang.

Identitas seseorang ditemukan pada kemampuan diri untuk menjaga narasi tertentu. Seperti halnya yang terjadi dalam sebuah komunitas motor yang sering melakukan beragam



kegiatan mulai dari sekedar road trip bersama komunitas di beberapa kota hingga melakukan bakti sosial di lokasi bencana untuk menjaga narasi bahwa komunitas motor tetap eksis dan memiliki kegiatan yang dinilai positif oleh masyarakat. Seringkali dalam beragam kegiatan komunitas motor ini menggunakan pakaian yang diseragamkan mulai dari penggunaan kaos dengan logo komunitas, jaket seragam hingga ke atribut bendera atau spanduk yang dibawa untuk melegitimasi keberadaan mereka di sebuah area kegiatan berlangsung. Dalam hal tersebut, disaat seperti itulah kita membuat, memelihara dan merevisi sekumpulan narasi biografi, peran sosial dan gaya hidup serta cerita tentang siapa kita, dan bagaimana kita datang serta berada di tempat seperti saat ini. Seperti dalam kutipan Giddens (1991 : 54) berikut ini:

*"A person's identity is not to be found in behaviour, nor - important though this is - in the reactions of others, but in the capacity to keep a particular narrative going. The individual's biography, if she is to maintain regular interaction with others in the day-to-day world, cannot be wholly fictive. It must continually integrate events which occur in the external world, and sort them into the ongoing 'story' about the self."*

Pada prinsipnya konsep identitas diri tersebut berfokus pada pengembangan narasi tentang siapa diri kita dan bagaimana kita menampilkan diri serta mengaplikasikan konsep diri pada kehidupan sehari-hari dan pada hubungan diri dengan orang lain, berdasarkan norma dan nilai sosial budaya yang telah terbentuk oleh masyarakat.

Selain itu, pada dasarnya manusia juga memiliki segala kemampuan untuk membebaskan diri dan menentukan bagaimana sesungguhnya eksistensi diri sebagai diri yang mendapatkan 'pencerahan'. Termasuk pencerahan yang didapatkan dari hubungan timbal balik dengan orang lain, baik perseorangan maupun kelompok atau komunitas yang dipandang oleh diri memiliki persamaan maupun perbedaan. Seperti yang disebut oleh Barker (2004 : 94), bahwa tidak ada esensi dari sebuah identitas yang harus dicari, melainkan identitas secara terus menerus diproduksi dalam sebuah vektor kesamaan dan perbedaan. Contohnya dalam pembentukan

komunitas motor, pada awalnya dibentuk dari kesamaan hobi mengendarai motor dan minat pada salah satu merk motor yang spesifik kemudian berlanjut dengan acara gathering untuk mengumpulkan para anggota yang berbeda dalam hal usia, jenis kelamin, dan strata sosial, hal tersebut dilakukan dengan maksud menyamakan visi dan misi demi mengembangkan sebuah komunitas motor yang baru, dari sana kemudian muncul identitas baru, yang merupakan sebuah cara untuk eksis diantara komunitas motor lainnya. Terkadang beberapa anggota baru dari komunitas motor tersebut adalah orang-orang yang sebelumnya sudah memiliki komunitas namun hengkang dari komunitas lamanya dengan beragam alasan. Disinilah sifat identitas yang akhirnya selalu tidak stabil, "...karena memang secara temporer distabilkan oleh praktik sosial dan perilaku yang teratur" (Barker, 2004:179).

## **E. Metodologi penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian.**

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kota Padang. Khususnya, daerah atau lokasi yang menjadi tempat-tempat berkumpulnya subyek penelitian yakni *cosplayer*. Dan juga tempat rutin yang berkumpulnya komunitas yang menjadikan cosplay atau cosplayer sebagai identitas dan bagian komunitas. Dalam penelitian ini, peneliti memilih lokasi di sekitaran Taman Budaya Padang. Karena disitu komunitas – komunitas sering berkumpul setiap minggunya (jam 1 siang sampai selesai), termasuk pula komunitas yang ‘memiliki’ *cosplayer*. komunitas yang dituju oleh peneliti terfokus pada satu komunitas yakni komunitas akamaru padang. Karena komunitas Akamaru setiap minggunya berkumpul di pendopo Taman Budaya Padang, Maka peneliti akan melakukan penelitian akan terfokus di Taman Budaya Padang.

### **2. Tipe Penelitian**

Parsudi Suparlan mendefinisikan pendekatan kualitatif yaitu sebagai pendekatan yang memusatkan perhatian pada prinsip-prinsip umum yang mendasari perwujudan suatu gejala yang ada dalam kehidupan manusia, atau yang lebih dikenal dengan pola-pola (Suparlan, dalam Hendri Syafarudin, 1996 : 19)

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi kepustakaan yang ketiganya saling mendukung dan saling melengkapi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data atau informan yang lebih konkrit dan pendirian dari seorang atau kelompok orang yang tidak didapat melalui pengamatan. Wawancara yang digunakan adalah wawancara berfokus, yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang tidak mempunyai struktur tertentu dalam pedoman wawancara, namun selalu berpusat pada garis besar permasalahan (Koentjaraningrat, 1990 : 139).

Pedoman atau petunjuk wawancara hanyalah berisi petunjuk garis besar tentang proses wawancara untuk menjaga agar pokok-pokok yang direncanakan dapat tercakup keseluruhannya.

Metode wawancara yang dipakai disini adalah wawancara mendalam (*depth interview*), dan wawancara yang dilakukan sambil lalu (*casual interview*) untuk mengetahui tanggapan pendapat, keyakinan dan perasaan seseorang. Dengan menggunakan teknik wawancara seperti ini, peneliti memperoleh data berupa tanggapan, pendapat dari *cosplayer* pada suatu event, tanpa event, dan keterlibatan *cosplayer* dalam suatu event *cosplay*. Serta tanggapan orang yang menyaksikan *cosplayer* yang tampil ber-*cosplay*.

Disamping mengumpulkan data melalui wawancara, data juga diperoleh melalui observasi. Observasi yang dilakukan mengenai aktifitas-aktifitas yang dilakukan cosplayer dalam suatu kegiatan cosplay atau bercosplay. Pengamatan dilakukan karena mengoptimalkan kemampuan penelitian dari segi motif, kepercayaan, perhatian, kepribadian, perilaku tak sadar dan sebagainya. Pengamatan memungkinkan peneliti untuk melihat dunia sebagaimana yang dilihat oleh subyek penelitian, menangkap arti fenomena dari segi pandangan dan antara subjek pada keadaan ini. Pengamatan memungkinkan pembentukan pengetahuan yang diketahui bersama baik pihak peneliti maupun pihak subyek (Moleong, 1996 : 26).

Spradley mengatakan langkah pertama untuk melakukan observasi adalah melokalisasi situasi social. Setiap situasi social dapat diidentifikasi dengan tiga elemen penting, yaitu tempat, pelaku dan aktifitas. Pelaku, tingkah laku, simbol-simbol, dan pakaian yang merupakan suatu identitas sosial dalam suatu aktifitas. Cara yang terbaik adalah dengan mengobservasi (mengamati) aktifitas dan merekam aktifitas tersebut dalam situasi social sebagai rangkaian kerja, struktur dan kejadian akan tampak jelas (Spradley, 1980 dalam Hendri Syafruddin, 1996 :21).

Studi kepustakaan juga tidak kalah pentingnya, dalam kajian kepustakaan, buku-buku, laporan-laporan, skripsi, jurnal dan artikel-artikel mempunyai relevansi dengan permasalahan penelitian, yang datanya bersifat sekunder.

#### **4. Pemilihan Informan**

Menurut Spradley, informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi, baik tentang dirinya atau orang lain atau suatu kejadian kepada peneliti. Dalam penelitian ini, informan yang digunakan atau yang dibutuhkan adalah orang-orang yang memberikan informasi

tentang situasi dan kondisi sosial dengan kepentingan permasalahan penelitian dan tujuan penelitian. Oleh karena itu, informan diharapkan merupakan seorang yang terlibat dalam suatu kegiatan atau aktifitas yang menjadi kajian dalam penelitian ini. Informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah orang atau individu yang menjadi subjek dari *cosplay*, yakni *cosplayer* di kota Padang dan beberapa informan non *cosplayer* yang memiliki kaitan dengan penelitian ini.

## 5. Analisis Data

Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dirumuskan hipotesa kerja (Moleong, 1996 : 19). Dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif. Data kualitatif diolah dan dianalisis dengan tahapan melakukan peringkasan data, penggolongan data secara sistematis, penyederhanaan data dan menganalisis hubungan antar berbagai konsep. Selanjutnya data yang telah diolah disajikan secara deskriptif sesuai dengan tema pembahasan guna penarikan kesimpulan atau penentuan tindakan lebih lanjut. Dalam penelitian ini, analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif yaitu menggali dan menjelaskan realitas yang ada dilapangan. Proses analisa dimulai dari menelaah data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu data primer berupa observasi dan wawancara. Selanjutnya data dipelajari dan diklasifikasikan berdasarkan tema tema masing-masing yang kemudian dirumuskan dalam bentuk tulisan yang nantinya akan disimpulkan secara jelas sehingga pembaca mengerti dan memahami hasil penelitian dan diharapkan mendapatkan suatu deskripsi yang menarik tentang penelitian ini.